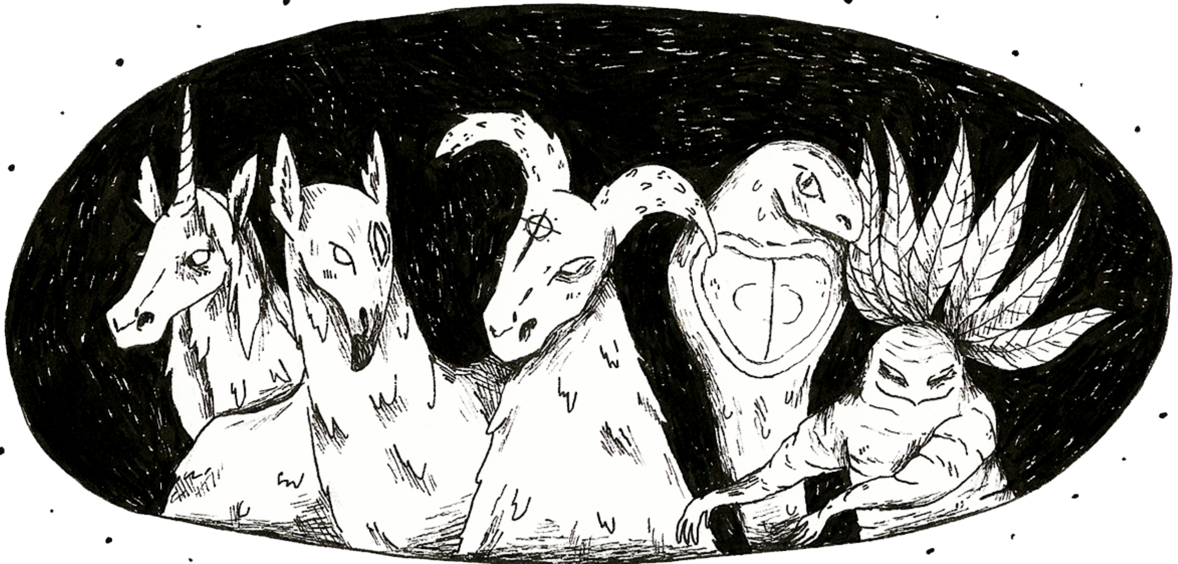
Knave

Απατεών



Ένα παιχνίδι του Ben Milton

Μετάφραση: darryk.v (mail | mastodon **)**

Βασικές Έννοιες και Αρχές των Επιτραπέζιων Παιχνιδιών Ρόλων

Τα Επιτραπέζια Παιχνίδια Ρόλων (Table-top Role Playing Games, TTRPG), είναι ένα είδος παιχνιδιών στο οποίο οι παίκτες υποδύονται ρόλους και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σε φανταστικούς κόσμους και καταστάσεις. Μιλώντας μεταξύ τους και χρησιμοποιώντας ένα υπάρχον πλαίσιο (κόσμος, κανόνες παιχνιδιού κλπ.) οι παίκτες σχηματίζουν την ιστορία των χαρακτήρων τους.

Σε αυτή την μορφή παιχνιδιού, ένας εκ των παικτών αναλαμβάνει να το διευθύνει ως προς την αφήγηση, την εφαρμογή των κανόνων, και την υπόδηση εχθρών & NPCs (Non-Player Character, Χαρακτήρας Μη Παίκτη). Αυτός ονομάζεται GM (Game Master, Διαιτητής, Συντονιστής, κ.ο.κ.).

Οι παίκτες, από την άλλη, με τους PCs τους (Player Character, Χαρακτήρας Παίκτη), είναι αυτοί που αλληλεπιδρούν με την αφήγηση και τον συντονισμό του GM έτσι ώστε να δημιουργηθεί η πλοκή του παιχνιδιού.

Κεντρικό ρόλο στην ροή του παιχνιδιού έχουν επίσης οι αποφάσεις που λαμβάνονται τυχαία, μέσω της ρίψης ζαριών. Συγκεκριμένα, τα D4, D6, D8, D10, D12 και D20 είναι τα ζάρια που χρησιμοποιούνται, με τον αριθμό να υποδηλώνει τις έδρες τους (τετράεδρο, εξάεδρο, κλπ.). Υφίσταται επίσης το D100, δηλαδή η ρίψη δύο D10 στην σειρά, με το ένα να υποδηλώνει δεκάδες και το άλλο μονάδες (με δύο μηδενικά να σημαίνουν 100).

π.χ. D100: Ρίχνοντας δύο D10, το πρώτο έχει αποτέλεσμα 5 και το δεύτερο 3, οπότε το τελικό αποτέλεσμα είναι 53.

Τον πιο κεντρικό ρόλο στην ροή της ιστορίας τον έχει το D20 (εικοσάεδρο), το οποίο είναι το ζάρι που χρησιμοποιείται για να αποφασιστεί αν κάτι συμβαίνει ή όχι. Στο Knave αυτή η πράξη ονομάζεται Σωστική Ζαριά, και αποτελεί την κινητήρια δύναμη της πλοκής του παιχνιδιού μετά από την βούληση παικτών και GM.

Το Knave αξίζει να αναφερθεί πως είναι ένα παιχνίδι ρόλων τύπου OSR (Old School Revival/Αναβίωσης Παλαιάς Σχολής), δηλαδή είναι πιο κοντά σε παλαιότερες εκδόσεις του Dungeons & Dragons σαν φιλοσοφία. Πιο γρήγορο παιχνίδι, λιγότερο περιοριστικοί κανόνες καθώς και μια πιο γειωμένη άποψη για τις περιπέτειες.

Knave

Το Knave είναι μία εργαλειοθήκη από κανόνες, δημιούργημα του Ben Milton, για το τρέξιμο Παιχνιδιών Ρόλων παλαιάς σχολής χωρίς κλάσεις (classes). Η προσθήκη, αφαίρεση και τροποποίηση κανόνων είναι αναμενόμενη και θεμιτή. Τα χαρακτηριστικά του Knave περιλαμβάνουν:

Υψηλή Συμβατικότητα με Παιχνίδια OSR. Αν έχεις διαθέσιμα OSR βιβλία ζώων/τεράτων, περιπετειών ή ξορκιών, χρειάζεται λίγη έως καθόλου μετατροπή για την χρήση τους στο Knave.

Γρήγορο στην εκμάθηση, εύκολο στο τρέξιμο του. Αν κάνεις εισαγωγή στα παιχνίδια OSR σε μία ομάδα καινούριων παικτών, το Knave τους επιτρέπει να ετοιμάσουν χαρακτήρες και να καταλάβουν τους κανόνες σε μικρό χρονικό διάστημα.

Χωρίς Κλάσεις. Κάθε PC είναι ένας απατεώνας, ένας τυμβωρύχος τυχοδιώκτης ανεύθυνος που χειρίζεται ένα βιβλίο ξορκιών όσο καλά όσο μία λεπίδα. Αυτό είναι το ιδανικό σύστημα για όσους τους αρέσει να αλλάζουν την αφοσίωση των χαρακτήρων τους περιστασιακά και δεν τους αρέσει να καλουπώνονται. Ο ρόλος των PC καθορίζεται κυρίως από το τι εξοπλισμό κουβαλάνε.

Οι ικανότητες κυριαρχούν. Όλες οι ζαριές D20 χρησιμοποιούν τις 6 κύριες ικανότητες. Ο τρόπος με τον οποίο οι τιμές και τα μπόνους τους λειτουργούν έχει ξεκαθαριστεί, εκλογικευτεί και γίνει σύμφωνος με το πως λειτουργούν άλλα συστήματα όπως η θωράκιση.

Προαιρετικές οι ζαριές ενάντια σε παίκτες. Το Knave εύκολα επιδέχεται GM που θέλουν οι παίκτες να κάνουν όλες τις ζαριές. Η εναλλαγή μεταξύ του παραδοσιακού μοντέλου μοιρασμένων ζαριών και των ζαριών μόνο από παίκτες μπορεί να γίνει στην στιγμή.

Χάλκινα ως Πρότυπο. Στο Knave θεωρούμε πως η συνήθης χρηματική μονάδα είναι η χάλκινη πένα. Όλες οι χρηματικές τιμές χρησιμοποιούν αυτή την μονάδα και προσεγγίζουν τις πραγματικές μεσαιωνικές τιμές.

Μία λίστα 100 ξορκιών χωρίς επίπεδο.

Άδεια Creative Commons Attribution 4.0 International License. Μπορείς να μοιραστείς και να τροποποιήσεις αυτό το υλικό όπως επιθυμείς, ακόμα και για εμπορικούς σκοπούς, αρκεί να δοθεί απόδοση στον δημιουργό.

Δημιουργία Χαρακτήρων

1. Οι PC έχουν έξι βασικές Ικανότητες: Δύναμη, Δεξιοσύνη, Κράση, Γνώση, Πείρα και Χάρισμα. Κάθε μία από αυτές έχει δύο σχετικές τιμές: την Αμυντική και το Μπόνους. Όταν δημιουργείται ένας PC, ρίχνονται τρία D6 για κάθε μία ικανότητα (με την σειρά που παρουσιάζονται εδώ). Η μικρότερη σε αριθμό ζαριά είναι η τιμή που δίνεται στην Μπόνους τιμή της αντίστοιχης ικανότητας. Η αμυντική τιμή βρίσκεται προσθέτοντας 10 στην μπόνους.

π.χ. Για να αποφασιστεί η τιμή της Κράσης του PC σου, ρίχνεις τρία D6 και οι ζαριές έχουν ως εξής: 4, 6, 1. Η μικρότερη ζαριά είναι το 1, οπότε η Κράση του έχει Αμυντική τιμή 11 και Μπόνους +1.

Αφότου η ανάθεση τιμών έχει τελειώσει, μπορούν να επιλεχθούν δύο ικανότητες του PC και να ανταλλαχθούν οι αντίστοιχες τιμές τους.

2. Οι PC ξεκινάνε με αρκετές μερίδες φαγητού για ταξίδι δύο ημερών, και ένα όπλο της επιλογής τους. Επίσης αποκτούν τον Αρχικό Εξοπλισμό όπως ορίζουν οι αντίστοιχοι κανόνες. Υπάρχει, επίσης, η δυνατότητα να μην λάβουν τίποτα από τα παραπάνω και αντ' αυτού να αγοράσουν όλο τους τον εξοπλισμό. Για να το κάνουν αυτό, οι παίκτες πολλαπλασιάζουν το άθροισμα τριών ζαριών D6 με 20 για να λάβουν τα αρχικά τους χάλκινα νομίσματα, και αγοράζουν τον εξοπλισμό τους με τις τιμές που αναγράφονται στο Κόστος Αντικειμένων.

Οι θέσεις αντικειμένων ενός PC είναι ίσες με την Αμυντική τιμή της Κράσης τους, και όλα τα αντικείμενα που κουβαλάνε πρέπει να χωράνε σε αυτές. Τα περισσότερα αντικείμενα χωράνε σε μία θέση, αλλά κάποια χρειάζονται περισσότερες. Ομάδες μικρών πανομοιότυπων αντικειμένων μπορούν να χωρέσουν ολόκληρες σε μία θέση (π.χ. νομίσματα).

Η Θωράκιση του PC έχει δική της αμυντική τιμή η οποία ορίζεται από την πανοπλία που φοράει. Αυτή θα πρέπει να γραφεί στο φύλλο του παίκτη μαζί με την αντίστοιχη μπόνους τιμή (ίση πάντα με την αμυντική μείον 10). Εάν δεν κατέχει καμία πανοπλία, η Αμυντική τιμή είναι ίση με 11 και το Μπόνους με +1.

3. Η κατάσταση των PC περιγράφεται από τους Πόντους Ζωής. Για την ανάθεση τιμής στους αρχικούς μέγιστους Πόντους Ζωής ενος PC, ρίχνεται ένα D8. Ο ρυθμός επούλωσης των PC είναι ένα D8 συν την μπόνους τιμή της κράσης του. Η Ταχύτητα Εξερεύνησης τους είναι 36 μέτρα ανά Γύρο Εξερεύνησης. Η Ταχύτητα Μάχης τους είναι 12 μέτρα ανά γύρο.

4. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν ένα φύλο και όνομα για τον PC. Οι παίκτες μπορούν επίσης να επιλέξουν λοιπά χαρακτηριστικά του PC, όπως η εμφάνιση

του, οι αρετές του, τα ελαττώματα του, ο τρόπος ομιλίας του κλπ. Αυτά μπορούν να επιλεχθούν με την βοήθεια των αντίστοιχων κανόνων για Χαρακτηριστικά PC, αλλά και να επινοηθούν ανάλογα με τις προτιμήσεις των παικτών.

Χαρακτηριστικά PC

Τα χαρακτηριστικά ενός PC δεν είναι απαραίτητα για να λειτουργήσει το παιχνίδι, αλλά προσφέρουν πολλά στην υπόδηση του PC από πλευράς των παικτών, καθώς και στην διαδραστικότητα του παιχνιδιού. Αυτά μπορούν να επινοηθούν ή να επιλεχθούν ελεύθερα από πλευράς των παικτών. Για την γρηγορότερη δημιουργία PC, οι παίκτες μπορούν να ρίξουν ένα D20 σε οποιονδήποτε από τους παρακάτω πίνακες:

Σωματοδομή

1. Γυμνασμένο	8. Μυώδες	15. Επιβλητικό
2. Ρωμαλέο	9. Σκληραγωγημένο	16. Στιβαρό
3. Ευτραφές	10. Κοκαλιάρικο	17. Μικροσκοπικό
4. Λυγερό	11. Κοντό	18. Πανύψηλο
5. Κάτισχνο	12. Φουσκωτό	19. Λεπτοκαμωμένο
6. Ογκώδες	13. Αδύνατο	20. Στεγνό
7. Ψηλόλιγνο	14. Παχουλό	

Πρόσωπο

1. Φουσκωμένο	8. Ισχνό	15. Βαθουλωτό
2. Ρυτιδιασμένο	9. Γερακίσιο	16. Αιχμηρό
3. Κοκαλιάρικο	10. Άσχημο	17. Μαλακό
4. Αδρό	11. Διαβολικό	18. Τετράγωνο
5. Απαλό	12. Στενό	19. Πλατύ
6. Μακρύ	13. Ευγενικό	20. Λυκοειδές
7. Αριστοκρατικό	14. Στρογγυλό	

Δέρμα

1. Ουλή Μάχης	8. Λείο	15. Ωχρό
2. Σημάδι εκ Γενετής	9. Βλογιοκομμένο	16. Καμένο
3. Ουλή Εγκαύματος	10. Σκουλαρίκια	17. Μαυρισμένο
4. Σκούρο	11. Βρώμικο	18. Πολεμική Βαφή
5. Μακιγιάζ	12. Τατουάζ	19. Ταλαιπωρημένο
6. Λιπαρό	13. Ροδαλό	20. Ουλή Μαστίγιου
7. Χλωμό	14. Τραχύ	

Μαλλί

1. Καραφλό	8. Βρώμικο	15. Καρέ
2. Κοτσίδες	9. Κατσαρό	16. Αλογοουρά
3. Αγκαθωτό	10. Λιπαρό	17. Μεταξένιο
4. Κοντό	11. Άτονο	18. Κότσος
5. Σγουρό	12. Μακρύ	19. Κυματιστό
6. Ατημέλητο	13. Πλούσιο	20. Ψιλό
7. Τζίβες	14. Μοϊκάνα	

Ρούχα

1. Κειμήλιο
2. Ματωμένα
3. Τελετουργικά
4. Παρασημοφορημένα
5. Αλλόκοτα
6. Κομψά
7. Μοδάτα
8. Βρώμικα
9. Φανταχτερά
10. Λεκιασμένα
11. Ξένα
12. Ξεφτισμένα
13. Κακόγουστα
14. Λιβρέα
15. Υπερμεγέθη
16. Μπαλωμένα
17. Αρωματισμένα
18. Λιωμένα
19. Σκισμένα
20. Μικρά

Αρετή

1. Φιλοδοξία
2. Επιφύλαξη
3. Θάρρος
4. Αβρότητα
5. Περιέργεια
6. Πειθαρχία
7. Αυτοσυγκέντρωση
8. Γενναιοδωρία
9. Κοινωνικότητα
10. Ειλικρίνεια
11. Εντιμότητα
12. Σεμνότητα
13. Ιδεαλισμός
14. Δικαιοσύνη
15. Αφοσίωση
16. Ευσπλαχνία
17. Αποφασιστικότητα
18. Ηρεμία
19. Στωικότητα
20. Ανεκτικότητα

Ελάττωμα

1. Επιθετικότητα
2. Αλαζονεία
3. Πικρία
4. Δειλία
5. Αναλγησία
6. Ανειλικρίνεια
7. Απερισκεψία
8. Λαιμαργία
9. Απληστία
10. Οξυθυμία
11. Οκνηρία
12. Νευρικότητα
13. Προκατάληψη
14. Αισχρότητα
15. Αγένεια
16. Καχυποψία
17. Ματαιοδοξία
18. Εκδικητικότητα
19. Σπατάλη
20. Μεμψιμοιρία

Ομιλία

1. Ευθεία
2. Ηχηρή
3. Ξεψυχισμένη
4. Απόκρυφη
5. Συρτή
6. Μονότονη
7. Περίτεχνη
8. Επίσημη
9. Βραχνή
10. Λακωνική
11. Μουρμουρητό
12. Ακριβής
13. Γραφική
14. Πολύλογη
15. Γρήγορη
16. Διάλεκτος
17. Αργή
18. Τσιριχτή
19. Τραύλισμα
20. Ψιθυριστή

Παρελθόν

1. Αλχημεία	8. Αίρεση	15. Έγκλημα
2. Ζητιανιά	9. Τζόγος	16. Καλλιτεχνία
3. Χασάπικο	10. Βοτανοθεραπεία	17. Κλοπή
4. Διάρρηξη	11. Ταχυδακτυλουργία	18. Λαθρεμπόριο
5. Τσαρλατανισμός	12. Ναυτιλία	19. Φοίτηση
6. Κλήρος	13. Μισθοφορία	20. Ιχνηλασία
7. Μαγειρική	14. Εμπόριο	

Κακοτυχία

1. Εγκατάλειψη	8. Δυσφήμιση	15. Φτώχεια
2. Εθισμός	9. Αποκήρυξη	16. Καταδίωξη
3. Εκβιασμός	10. Εξορία	17. Απόρριψη
4. Καταδίκη	11. Σκευωρία	18. Αντικατάσταση
5. Κατάρα	12. Απώλεια	19. Ληστεία
6. Υπεξαίρεση	13. Απαγωγή	20. Υποψία
7. Υποβιβασμός	14. Ακρωτηριασμός	

Θέση

1-5	6-15	16-20
Αρχές	Ουδετερότητα	Χάος

Αρχικός Εξοπλισμός PC

Για την τυχαία επιλογή του εξοπλισμού τους, οι παίκτες ρίχνουν ένα D20 για κάθε ένα από τους παρακάτω πίνακες (με εξαίρεση τον πρώτο πίνακα του Εξοπλισμού Εξερεύνησης, στον οποίο ρίχνουν ξεχωριστά για δύο αντικείμενα αντί για ένα).

Πανοπλία

1-4	4-14	15-19	20
Καμία	Υφασμάτινο Σακάκι	Επιμεταλλωμένο Σακάκι	Αλυσόπλεκτη Πανοπλία

Περικεφαλαία & Ασπίδα

1-13	14-16	17-19	20
Τίποτα	Περικεφαλαία	Ασπίδα	Περικεφαλαία & Ασπίδα

Εξοπλισμός Εξερεύνησης

1. Σχοινί, 15 Μέτρα	8. Γάντζος	15. Καθρέπτης
2. Τροχαλίες	9. Σφυρί	16. Κοντάρι, 3 Μέτρα
3. Κεριά, 5	10. Ασκός Νερού	17. Σάκος
4. Κιμωλία, 10	11. Φανάρι	18. Τέντα
5. Αλυσίδα, 3 Μέτρα	12. Κηροζίνη	19. Ακίδες, 5
6. Λοστός	13. Λουκέτο	20. Πυρσοί, 5
7. Κουτί Προσανάμματος	14. Χειροπέδες	

1. Νηκτική Κύστη	8. Ακίδες Δρόμου	15. Κλεψύδρα
2. Αρκουδοπαγίδα	9. Καλέμι	16. Δίχτυ
3. Φτυάρι	10. Τρυπάνι	17. Λαβίδα
4. Φυσερό	11. Καλάμι Ψαρέματος	18. Γλυφίδες
5. Λίπος	12. Βόλοι	19. Λίμα
6. Πριόνι	13. Κόλλα	20. Καρφιά
7. Κουβάς	14. Αξίνα	

1. Θυμίαμα	8. Μονοκυάλι	15. Τσουκάλια
2. Σφουγγάρι	9. Δοχείο Πίσσας	16. Βαφή Προσώπου
3. Φακός	10. Σπάγκος	17. Σφυρίχτρα
4. Άρωμα	11. Ψεύτικα Κοσμήματα	18. Μουσικό Όργανο
5. Κέρας	12. Άδειο Βιβλίο	19. Φτερό και Μελάνη
6. Μπουκάλι	13. Τράπουλα	20. Κουδουνάκι
7. Σαπούνι	14. Ζάρια	

Κόστος Αντικειμένων

Εργαλεία & Εξοπλισμός

Αγιασμός - 25
Αδιάβροχη Τσάντα - 5
Αδιάβροχο Παντελόνι - 10
Ακίδες (Ξύλο) - 1
Ακίδες (Σίδερο) - 5
Ακίδες Δρόμου (Σάκος) - 10
Αλυσίδα (3 Μέτρα) - 10
Αξίνα - 10
Αρκουδοπαγίδα - 20
Άρωμα - 50
Ασκός Νερού - 5
Βαφή Προσώπου/Μακιγιάζ - 10
Βιβλίο (Άδειο) - 300
Βιβλίο (Διάβασμα) - 600
Γάντζος - 10
Γλυφίδες - 100
Γυάλινοι Βόλοι (Σάκος) - 5
Δίχτυ - 10
Θυμίαμα (Πακέτο) - 10
Καθρέπτης (Μικρός, Ασημένιος) - 200
Καλάμι Ψαρέματος/Σύνεργα Ψαρέματος - 10
Καλέμι - 5
Καρφιά, 12 - 5
Κέρας - 10
Κιμωλία (10 Κομμάτια) - 1
Κλεψύδρα - 300
Κόλλα (Μπουκάλι) - 1
Κοντάρι (3 Μέτρα) - 5
Κουβάς - 5
Κουδουνάκι - 20
Λαβίδα - 10
Λίμα - 5
Λοστός - 10
Λουκέτο και Κλειδί - 20
Μαύρο Γράσο - 1
Μεγάλο Σφουγγάρι - 5
Μονοκυάλι - 1000
Μουσικό Όργανο - 200
Μπότες με Καρφιά - 5
Μπουκάλι/Φιάλη - 1
Νηκτική Κύστη - 5
Πειραγμένα Ζάρια - 5
Πίσσα (Δοχείο) - 10
Πολύσπαστο - 30
Πριόνι - 10
Σάκος - 1
Σαπούνι - 1

Σκάλα (3 Μέτρα) - 10
Σπάγκος (91,5 Μέτρα) - 5
Σφυρί - 10
Σφυρίχτρα - 5
Σχοινί (15 Μέτρα) - 10
Τέντα (Προσωπική) - 50
Τέντα (Τριών Χαρακτήρων) - 100
Τράπουλα με έναν επιπλέον άσσο - 5
Τρυπάνι - 10
Τσουκάλια - 10
Υπνόσακος - 10
Φακός - 100
Φτερό και Μελάνη - 1
Φτυάρι - 10
Φυσερό - 10
Χειροπέδες - 10
Ψεύτικα Κοσμήματα - 50

Φως

Κερί, 4 ώρες – 1
Φανάρι - 30
Κηροζίνη, 4 ώρες - 5
Κουτί Προσανάμματος - 10
Πυρσός, 1 ώρα - 1

Θωράκιση

Ασπίδα (Αμ. Θωράκιση +1/1 Θέση/1 Ποιότητα) - 40
Περικεφαλαία (Αμ. Θωράκιση +1/1 Θέση/1 Ποιότητα) - 40
Υφασμάτινο Σακάκι (Αμ. Θωράκιση 12/1 Θέση/3 Ποιότητα) – 60
Επιμεταλλωμένο Σακάκι (Αμ. Θωράκιση 13/2 Θέσεις/4 Ποιότητα) – 500
Αλυσοπλεκτή Πανοπλία (Αμ. Θωράκιση 14/3 Θέσεις/5 Ποιότητα) – 1200
Βαριά Πανοπλία (Αμ. Θωράκιση 15/4 Θέσεις/6 Ποιότητα) – 4000
Πλήρης Βαριά Πανοπλία (Αμ. Θωράκιση 16/5 Θέσεις/7 Ποιότητα) - 8000

Όπλα

Στιλέτο, Ρόπαλο, Δρεπάνι, Ραβδί, κλπ. (D6 Ζημιά/1 Θέση/1 Χέρι/3 Ποιότητα) - 5
Ακόντιο, Σπαθί, Απελατίκι, Πέλεκυς, κλπ. (D8 Ζημιά/2 Θέσεις/1 Χέρι/3 Ποιότητα) - 10
Αλαβάρδα, Σφυρί Πολέμου, Δίχειρο Σπαθί κλπ. (D10 Ζημιά/3 Θέσεις/2 Χέρια/3 Ποιότητα) - 20
Σφεντόνα (D4 Ζημιά/1 Θέση/1 Χέρι/3 Ποιότητα) - 5
Τόξο (D6 Ζημιά/2 Θέσεις/2 Χέρια/3 Ποιότητα) - 15
Βαλλίστρα (D8 Ζημιά/3 Θέσεις/2 Χέρια/3 Ποιότητα) - 60
Βέλη (20) - 5
Φαρέτρα (20 Χώρος) - 10

Ρούχα

Άσχημα - 10
Συνηθισμένα – 50
Αριστοκρατικά – 3000
Γούνα - 5000
Χειμωνιάτικα - 100

Φαγητό

Μερίδα Φαγητού (1 Μέρα) - 5
Αλάτι, 36 Λίτρα - 8
Αλεύρι, 2,5 Κιλά - 1
Αυγά, 24 - 1
Βότανα, Μία Δέσμη - 1
Ζάχαρη, 10,5 Κιλά - 12
Ζωοτροφή (1 Μέρα) - 2
Κρασί/Μπίρα, Μπουκάλι - 1
Κρεμμύδια, 36 Λίτρα - 8
Λαρδί, 2,5 Κιλά - 1
Μηλίτης, 18 Λίτρα - 1
Μπακαλιάρος, Ολόκληρος - 20
Μπαχαρικά, 0,5 Κιλά - 100
Μπέικον, Πλευρά - 10
Σιτηρά, 36 Λίτρα - 4
Σκόρδο, Αρμαθιά - 1
Τυρί, 0,5 Κιλά - 2
Φρούτα, 0,5 Κιλά - 1
Ψωμί, 1 Καρβέλι - 1

Ζώα

Αγελάδα - 100
Άλογο, Ιππασίας - 1000
Άλογο, Πολέμου - 10 000
Βόδι - 300
Γάιδαρος/Υποζύγιο - 300
Γεράκι - 1000
Γουρούνι - 30
Κατσίκα - 10
Κότα - 1
Πρόβατα - 15
Σκύλος, Κυνηγετικός - 50
Σκύλος, Μικρός αλλά Ανηλεής - 20

Κατάλυμα

Κρεβάτι, ανά Νύχτα - 1
Ιδιωτικό Δωμάτιο, ανά Νύχτα - 2
Γεύμα - 2
Ζεστό Μπάνιο - 2
Σταβλισμός και Τάισμα - 2

Πλοία

Πλοίο, Υψηλή Ποιότητα - 720/τόνο
Πλοίο, Καλή Ποιότητα - 480/τόνο
Πλοίο, Χρησιμοποιημένο - 240/τόνο
Πλοίο, Χαμηλή Ποιότητα - 120/τόνο
Σχεδία - 50
Ψαρόβαρκα - 500
Μονοκάταρτο Ιστιοφορικό - 5000
Καραβέλα - 25 000
Γαλέρα - 125 000

Μετακίνηση

Άμαξα - 320
Δίτροχο Κάρο - 50
Τετράτροχο Κάρο - 120

Υφιστάμενοι

Οι τιμές είναι τα ημερομίσθια, χωρίς να καλύπτονται άλλες ανάγκες (φαγητό, εξοπλισμός, κατάλυμα, κλπ.)

Χειρώνακτας - 1
Γραφέας - 2
Τοξότης - 3
Κτίστης - 4
Στρατιώτης, Πεζός - 6
Οπλουργός ή Σιδηρουργός - 8
Στρατιώτης, Έφιππος - 12
Αρχικτίστης - 15
Κουρέας Χειρουργός - 25
Ιππότης – 25

Κτίρια

Τρώγλη - 120
Σπίτι σε Σειρά Όμοιων Σπιτιών - 1200
Οικία Τεχνίτη - 2400
Οικία Εμπόρου - 7200
Σπίτι με Αυλή - 21 600
Συντεχνιαρχείο - 32 600
Πέτρινος Πύργος - 48 000
Ναός - 75 000
Φρούριο - 100 000
Καθεδρικός Ναός - 500 000
Αυτοκρατορικό Παλάτι –2 500 000

Παίζοντας το Παιχνίδι

Ικανότητες

Κάθε μία από τις έξι ικανότητες χρησιμοποιείται σε διαφορετικές καταστάσεις.

- **Δύναμη:** Χρησιμοποιείται για κοντινές επιθέσεις καθώς και για σωστικές ζαριές που χρειάζονται σωματική δύναμη, όπως η ανύψωση μίας πύλης ή το λύγισμα κάγκελων.
- **Δεξιοσύνη:** Χρησιμοποιείται για σωστικές ζαριές που χρειάζονται σταθερότητα, ταχύτητα και αντανακλαστικά, όπως η αποφυγή, το σκαρφάλωμα, η αθόρυβη κίνηση και η ισορροπία.
- **Κράση:** Χρησιμοποιείται για σωστικές ζαριές για αντίσταση σε δηλητήριο, ασθένειες, κλπ. Το μπόνους της Κράσης προστίθεται στις ζαριές επούλωσης. Οι θέσεις αντικειμένων ενός PC είναι πάντα ίσες με την Αμυντική τιμή της Κράσης τους.
- **Γνώση:** Χρησιμοποιείται για σωστικές ζαριές που απαιτούν συγκέντρωση και ακρίβεια, όπως η χρήση μαγείας, η αντίσταση στα αποτελέσματα της μαγείας, η ανάκληση ιστορικών στοιχείων, η δημιουργία αντικειμένων, το πείραγμα μηχανών, η κλοπή, κλπ.
- **Πείρα:** Χρησιμοποιείται για μακρινές επιθέσεις καθώς και για σωστικές ζαριές που χρειάζονται αντίληψη και διαίσθηση, όπως η ιχνηλάτηση, η πλοήγηση, η αναζήτηση κρυμμένων πορτών, ο εντοπισμός ψευδαισθήσεων, κλπ.
- **Χάρισμα:** Χρησιμοποιείται για σωστικές ζαριές για πειθώ, εξαπάτηση, γοητεία, εξώθηση, κλπ. Οι PC μπορούν να έχουν στην δούλεψη τους υφιστάμενους ίσους με την μπόνους τιμή του χαρίσματος τους.

Θέσεις Αντικειμένων

Οι PC έχουν Θέσεις Αντικειμένων ίσες με την αμυντική τιμή της κράσης τους. Τα περισσότερα αντικείμενα, όπως τα βιβλία ξορκιών, τα φίλτρα, οι ημερήσιες μερίδες φαγητού, τα ελαφριά όπλα, εργαλεία κ.ο.κ. χρειάζονται μία θέση. Πιό βαριά αντικείμενα, όμως, όπως οι πανοπλίες ή τα βαριά όπλα μπορεί να χρειαστούν παραπάνω. Ομάδες μικρών πανομοιότυπων αντικειμένων μπορούν να χωρέσουν ολόκληρες σε μία θέση σε συνεννόηση με τον διαιτητή. 100 νομίσματα μπορούν να χωρέσουν σε μία θέση. Σε αδρές γραμμές, μία θέση αντιστοιχεί σε περίπου 2,5 κιλά μάζας.

Σωστικές Ζαριές

Εάν ένας PC προσπαθήσει κάτι που έχει αβέβαιο αποτέλεσμα, και η αποτυχία έχει συνέπειες, οφείλει να κάνει μία Σωστική Ζαριά. Για να γίνει μία ζαριά, προσθέτουμε το Μπόνους της αντίστοιχης Ικανότητας σε μία ζαριά D20. Εάν το

αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από 15, ο χαρακτήρας πετυχαίνει. Ειδάλλως, αποτυγχάνει.

Εάν η ζαριά δέχεται αντίσταση από κάποιο χαρακτήρα, τότε αντί ο στόχος να είναι η υπέρβαση του 15, ο χαρακτήρας που κάνει την ζαριά χρειάζεται να ξεπεράσει την Αμυντική Τιμή της αντίστοιχης Ικανότητας που κατέχει ο αντίπαλος του. Εάν αποτύχει, η αντίπαλη πλευρά νικάει. Αυτό το είδος ζαριάς ονομάζεται Αντιτιθέμενη Σωστική Ζαριά. Αφού οι πιθανότητες επιτυχίας/αποτυχίας παραμένουν οι ίδιες, δεν έχει σημασία ποια πλευρά κάνει την ζαριά και ποια αντιστέκεται.

Εάν η κατάσταση είναι ιδιαίτερα ευνοϊκή ή ασύμφορη για ένα χαρακτήρα, ο GM μπορεί να δώσει στην ζαριά Πλεονέκτημα ή Μειονέκτημα αντίστοιχα. Το πρώτο σημαίνει την πραγματοποίηση δύο ζαριών αντί για μία και επιλογή της μεγαλύτερης ενώ το δεύτερο την πραγματοποίηση δύο ζαριών αντί για μία και επιλογή της μικρότερης.

Ανταπόκριση

Όταν οι PC συναντούν έναν NPC του οποίου η ανταπόκριση δεν είναι βέβαιη, ο GM μπορεί να προσθέσει ζαριές δύο D6 και να συμβουλευθεί τον παρακάτω πίνακα.

2	3-5	6-8	9-11	12
Εχθρικός	Ψυχρός	Αβέβαιος	Ομιλητικός	Βοηθητικός

Μάχη

Στην έναρξη κάθε γύρου μάχης, καθορίστε την Σειρά Πρωτοβουλίας με την ρίψη ενός D6. Για ρίψη 1-3 η εχθρική πλευρά ξεκινάει πρώτη, ενώ για 4-6 η πλευρά των PC ξεκινάει πρώτη. Ξαναρίξτε για Σειρά Πρωτοβουλίας κάθε γύρο.

Στην σειρά του, ένας χαρακτήρας μπορεί να κινηθεί στο εύρος της κίνησης του (συνήθως 12 μέτρα) και να κάνει μία δράση μάχης. Αυτή η δράση μπορεί να είναι η πραγματοποίηση ενός ξορκιού, η κίνηση του χαρακτήρα για δεύτερη φορά, η επίθεση σε άλλο χαρακτήρα, η πραγματοποίηση ενός κόλπου ή οποιαδήποτε πράξη ο GM θεωρήσει εύλογη.

Τα όπλα κοντινής αποστάσεως μπορούν να χτυπήσουν τους διπλανούς εχθρούς, όμως εάν χαρακτήρας βρίσκεται μπλεγμένος σε μάχη κοντινής αποστάσεως, τότε δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα μακρινής αποστάσεως. Για να γίνει μία επίθεση, γίνεται αρχικά η ρίψη ενός D20 και μετά προστίθεται η μπόνους τιμή της δύναμης ή πείρας, ανάλογα με το αν χρησιμοποιούνται όπλα κοντινής ή μακρινής απόστασης αντίστοιχα. Εάν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από την Αμυντική Τιμή της Θωράκισης της αμυνόμενης πλευράς, τότε η επίθεση πετυχαίνει, αλλιώς

αστοχεί.

Εναλλακτικά, μία Ζαριά Επίθεσης μπορεί να γίνει αν ο χαρακτήρας που αμύνεται ρίξει ένα D20 και προσθέσει την Μπόνους Τιμή της Θωράκισης του και το συγκρίνει με την Αμυντική Τιμή της Ικανότητας που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας που επιτίθεται. Έτσι, εάν την ξεπεράσει, η επίθεση αστοχεί, αλλιώς πετυχαίνει.

Σε μία πετυχημένη επίθεση, ο χαρακτήρας που επιτίθεται ρίχνει ζαριά για την ζημιά που προκαλεί, ανάλογα με το ζάρι του όπλου του, για να καθορίσει πόσους Πόντους Ζωής η αμυνόμενη πλευρά χάνει. Για τον υπολογισμό της ζημιάς μπορεί να προστεθεί ένα επιπλέον ζάρι ίδιου τύπου, εάν χρησιμοποιηθεί το ιδανικό όπλο για την κατάσταση (όπως ένα αμβλύ όπλο ενάντια σε έναν σκελετό).

Όταν ένας χαρακτήρας φτάσει τους 0 Πόντους Ζωής, χάνει τις αισθήσεις του. Όταν φτάσει τους −1 ή λιγότερο, πεθαίνει. Ένας παίκτης, όταν ο PC του πεθάνει, πρέπει να δημιουργήσει έναν PC επιπέδου 1 και να ξανασυναντήσει την ομάδα του όσο πιο σύντομα γίνεται.

Κόλπα

Τα κόλπα είναι ελιγμοί μάχης όπως η τρικλοποδιά, το σπάσιμο μίας πανοπλίας, η ώθηση κλπ. Πραγματοποιούνται με Αντιτιθέμενες Ζαριές. Μπορεί να μην προκαλούν άμεση ζημιά στον αντίπαλο, αλλά μπορεί έμμεση (π.χ. η ώθηση ενός εχθρού από έναν γκρεμό). Ο GM είναι που αποφασίζει τι κόλπα μπορούν να πραγματοποιηθούν σε μία συγκεκριμένη κατάσταση.

Πλεονέκτημα στην Μάχη

Οι χαρακτήρες μπορούν να αποκτήσουν πλεονέκτημα στην μάχη με το να επιτεθούν σε έναν στόχο που είναι απροετοίμαστος, σε χαμηλότερο επίπεδο, χωρίς ισορροπία, αφοπλισμένος και γενικότερα σε μία τακτικά μειονεκτική κατάσταση. Όπως πάντα, και εδώ ο GM αποφασίζει τι ισχύει σε εκάστοτε περίπτωση.

Όταν ένας χαρακτήρας έχει πλεονέκτημα εναντίον ενός εχθρού μπορεί, στην σειρά του στην μάχη: 1. Να κάνει μία επίθεση ή κόλπο, με πλεονέκτημα ή 2. Να κάνει μία επίθεση και ένα κόλπο στον ίδιο γύρο, χωρίς πλεονέκτημα.

Κρίσιμα Χτυπήματα και Ποιότητα

Κατά την διάρκεια μίας επιθετικής ζαριάς, εάν η ζαριά του επιτιθέμενου χαρακτήρα φέρει φυσικό 20 (Φυσικό/Natural: χωρίς προσθήκη ή αφαίρεση) ή του αμυνόμενου φέρει φυσικό 1, η πανοπλία του αμυνόμενου χαρακτήρα χάνει έναν Πόντο Ποιότητας και ο χαρακτήρας λαμβάνει ένα επιπλέον ζάρι ζημιάς. Εάν η ζαριά του επιτιθέμενου χαρακτήρα φέρει φυσικό 1 ή του αμυνόμενου φέρει φυσικό 20, το όπλο του επιτιθέμενου χαρακτήρα χάνει έναν Πόντο Ποιότητας. Όταν ένα

αντικείμενο φτάσει τους 0 Πόντους Ποιότητας καταστρέφεται. Κάθε χαμένος πόντος ποιότητας απαιτεί το 10% του κόστους του αντικειμένου για να επισκευασθεί.

Ηθικό

Τα τέρατα και οι NPC έχουν όλα έναν Βαθμό Ηθικού, συνήθως μεταξύ 5 και 9. Όταν αντιμετωπίζουν περισσότερο κίνδυνο από αυτόν που περίμεναν, ο GM κάνει μία Ζαριά Ηθικού ρίχνοντας δύο D6 και συγκρίνοντας το άθροισμα με τον Βαθμό Ηθικού τους. Εάν το ξεπερνά, θα προσπαθήσουν να ξεφύγουν, να υποχωρήσουν ή να διαπραγματευτούν. Οι Ζαριές Ηθικού μπορούν να πυροδοτηθούν νικώντας την μισή εχθρική ομάδα, νικώντας τον αρχηγό μίας εχθρικής ομάδας ή μειώνοντας τους πόντους ζωής ενός μοναδικού εχθρού στο ήμισυ. Άλλες καταστάσεις μπορούν να τις πυροδοτήσουν με απόφαση του GM.

Οι μισθοφόροι, επίσης, κάνουν Ζαριές όταν δεν πληρώνονται, το αφεντικό τους πεθαίνει ή αντιμετωπίζουν υπέρμετρο κίνδυνο. Το Ηθικό τους μπορεί πιθανώς να αυξηθεί με μεγαλύτερη πληρωμή και καλύτερη μεταχείριση.

Επούλωση

Μετά από ένα γεύμα και πλήρη ύπνο, οι PC ανακτούν πόντους ζωής ίσους με μία ζαριά D8 συν την μπόνους τιμή της κράσης τους. Η ανάπαυση σε ασφαλές καταφύγιο προκαλεί ανάκτηση όλων των πόντων ζωής.

Τέρατα

Όλα τα τέρατα από παιχνίδια τύπου OSR είναι συμβατά με το Knave χωρίς μεγάλη ανάγκη για μετατροπή. Εδώ είναι μερικοί κανόνες:

- **Ζάρια Ζωής/Πόντοι Ζωής**: Όλα τα ζάρια ζωής των τεράτων είναι D8 εκτός εάν αναγράφεται κάποιο διαφορετικό. Για να υπολογίσεις τους πόντους ζωής του τέρατος, πολλαπλασίασε τον αριθμό των ζαριών ζωής που έχουν με 4 (ή 5 για μεγαλύτερη δυσκολία).

- **Θωράκιση**: Η τιμή της θωράκισης, αν υποθέσουμε τιμή που αυξάνεται, παραμένει ίδια. Αν η τιμή μειώνεται, αφαίρεσε την από 19 (για OD&D ή B/X D&D) ή από το 20 (για AD&D) για να βρεις την αντίστοιχη τιμή.

- **Μπόνους Επίθεσης**: Κάθε μπόνους επίθεσης παραμένει αναλλοίωτο, και προστίθεται στις ζαριές επιθέσεων από κοντινές και μακρινές επιθέσεις. Αν δεν δίνεται μπόνους, δώσε του τιμή ίση με τον αριθμό ζαριών ζωής του τέρατος.

- **Ζημιά**: Η ζημιά παραμένει ίδια.

- **Ηθικό**: Η αξιολόγηση του ηθικού παραμένει ίδια.
- **Σωστικές Ζαριές**: Αφού τα περισσότερα τέρατα στα παιχνίδια OSR δεν έχουν τιμές ικανοτήτων, υπέθεσε πως έχουν μπόνους τιμή ίση με το επίπεδο τους, και τις αντίστοιχες αμυντικές τιμές.

Πρόοδος

Όταν ένας PC συγκεντρώνει 1.000 XP (EXP/XP/Experience Points/Πόντοι Εμπειρίας), ανεβαίνει ένα επίπεδο. Γενικά, οι PC λαμβάνουν 50 XP για επιτεύγματα χαμηλού ρίσκου, 100 XP για μεσαίου ρίσκου και 200 για υψηλού ρίσκου. Ο GM πρέπει να ενημερώνει τους PC για την αξία διαφορετικών στόχων σε XP όταν αυτοί το επιθυμούν.

Όταν ένας PC ανεβαίνει ένα επίπεδο, ρίχνει αριθμό D8 ίσο με το επίπεδο του για να βρει το νέο μέγιστο αριθμό πόντων ζωής του. Εάν το αποτέλεσμα είναι μικρότερο από το προηγούμενο μέγιστο, το νέο μέγιστο είναι το προηγούμενο αυξημένο κατά έναν πόντο. Οι PC επίσης αυξάνουν τις αμυντικές και μπόνους τιμές τριών διαφορετικών ικανοτήτων τους κατά έναν πόντο. Οι ικανότητες δεν μπορούν ποτέ να αυξηθούν παραπάνω από 20/+10.

Μαγεία

Οι λίστες ξορκιών από οποιοδήποτε παιχνίδι τύπου OSR είναι συμβατές με το Knave εφόσον έχουν συνολικά εννέα επίπεδα. Υπάρχουν πολλές δωρεάν λίστες ξορκιών διαθέσιμες στο διαδίκτυο.

Στο Knave, οι PC μπορούν να κάνουν ξόρκια επιπέδου ίσο με το δικό τους ή μικρότερο, οπότε ένας PC επιπέδου 3 θα μπορούσε να κάνει μόνο ξόρκια επιπέδου 0 μέχρι 3. Αυτά γίνονται μέσω μαγικών τόμων. Για να κάνει ένα, ένας χαρακτήρας πρέπει να το διαβάζει δυνατά ενώ κρατάει τον αντίστοιχο τόμο και με τα δύο χέρια. Κάθε τόμος μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέχρι μία φορά την ημέρα, έχει μόνο ένα ξόρκι και πιάνει μία θέση αντικειμένων ενός χαρακτήρα. Έτσι, εάν ένας χαρακτήρας θέλει ποικιλία ξορκιών, θα χρειαστεί να γεμίσει μεγάλο μέρος των θέσεων αντικειμένων του με τόμους.

Οι PC δεν μπορούν να δημιουργήσουν ή να αντιγράψουν μαγικούς τόμους. Για να αποκτήσουν καινούριους χρειάζεται να τους αναζητήσουν, βρίσκοντας τους σε μπουντρούμια ή παίρνοντας τους από άλλους μάγους. Όσο μεγαλύτερου επιπέδου είναι ένας τόμος, τόσο πιο σπάνιος και πολύτιμος είναι. Οι PC που φανερά κουβαλάνε μαγικούς τόμους υψηλού επιπέδου είναι πιθανό να κυνηγηθούν από ληστές ή μάγους που θέλουν να τους αποκτήσουν.

Όταν ένα ξόρκι ζητάει σωστική ζαριά, κάνετε μία αντιτιθέμενη ζαριά γνώσης

ενάντια στην αντίστοιχη ικανότητα του αντιπάλου, συνήθως δεξιοσύνη για επιθέσεις από απόσταση, κράση για ξόρκια στραγγίσματος ζωής, γνώση για ξόρκια νοητικής τροποποίησης και πείρα για ψευδαισθήσεις.

100 Ξόρκια Χωρίς Επίπεδο

Εάν προτιμάτε ξόρκια χωρίς επίπεδο τα οποία μεγαλώνουν σε ισχύ όσο αυτός που τα κατέχει δυναμώνει, χρησιμοποιήστε την παρακάτω λίστα. Στα ξόρκια αυτά, “(Ε)” είναι το επίπεδο αυτού που κάνει το ξόρκι, ένα “πραγματάκι” είναι ένα αντικείμενο που μπορεί να σηκωθεί με το ένα χέρι και ένα “αντικείμενο” είναι οτιδήποτε με μέγεθος μέχρι και αυτό ενός ανθρώπου. Εκτός αν αναφέρεται κάτι διαφορετικό, όλα τα ξόρκια με επίδραση διαρκείας κρατάνε (Ε)×10 λεπτά και έχουν εύρος μέχρι και 12 μέτρα. Εάν ένα ξόρκι επιδρά άμεσα σε ένα πλάσμα, αυτό μπορεί να κάνει μία σωστική ζαριά για να το αποφύγει (όπως περιγράφτηκε νωρίτερα). Η επιτυχία μειώνει ή ακυρώνει τον αντίκτυπο του ξορκιού.

1. **Κόλληση**: Ένα αντικείμενο καλύπτεται με εξαιρετικά κολλώδης γλίτσα.
2. **Εμψύχωση Αντικειμένου**: Αντικείμενο υπακούει τις διαταγές σου όσο καλύτερα μπορεί. Μπορεί να περπατήσει 4,5 μέτρα ανά γύρο.
3. **Ανθρωπομορφισμός**: Ένα ζώο που αγγίζεις αποκτάει ανθρώπινη νόηση ή ανθρώπινη μορφή για (Ε) μέρες.
4. **Απόκρυφο Μάτι**: Μπορείς να δεις μέσα από ένα αιωρούμενο μάτι που πετάει όπως του προστάζεις.
5. **Αστέρινη Φυλακή**: Ένα αντικείμενο παγώνει στον χωροχρόνο μέσα σε ένα άτρωτο κρυστάλλινο κέλυφος.
6. **Έλξη**: (Ε)+1 αντικείμενα έλκονται μαγνητικά μεταξύ τους αν βρεθούν σε ακτίνα 3 μέτρων το ένα από το άλλο.
7. **Ακουστική Ψευδαίσθηση**: Δημιουργείς ψευδείς ήχους που φαντάζουν πως έρχονται από μία κατεύθυνση της επιλογής σου.
8. **Βάβισμα**: Ένα πλάσμα πρέπει να επαναλάβει δυνατά και καθαρά οτιδήποτε σκέπτεσαι. Κατά τα άλλα, παραμένει σιωπηλό.
9. **Κτηνώδης Μορφή**: Εσύ και τα υπάρχοντα σου μετατρέπεστε σε ένα κοινό ζώο.
10. **Σύγχυση**: (Ε) πλάσματα της επιλογής σου αδυνατούν να δημιουργήσουν καινούριες βραχυπρόθεσμες αναμνήσεις για την διάρκεια του ξορκιού.
11. **Υποταγή της Μοίρας**: Ρίξε (Ε)+1 D20. Κάθε φορά που χρειάζεται να ρίξεις ένα D20 αφότου κάνεις το ξόρκι, πρέπει να επιλέξεις και μετέπειτα να απορρίψεις μία από τις έτοιμες ζαριές σου μέχρι να τελειώσουν όλες.
12. **Άνθρωπος Πτηνό**: Τα χέρια σου γίνονται πελώρια φτερά πτηνού.

13. **Ανταλλαγή Σωμάτων**: Ανταλλάσεις σώμα με ένα πλάσμα που αγγίζεις. Εάν ένα σώμα πεθάνει, πεθαίνει και το άλλο.

14. **Αγνός**: Ένα άτομο ντυμένο στα μπλε εμφανίζεται μέχρι το τέλος του ξορκιού. Θα υπακούσει ευγενικά, ασφαλή αιτήματα.

15. **Γοητεία**: (Ε) πλάσματα σε αντιμετωπίζουν ως φίλο.

16. **Διαταγή**: Ένα πλάσμα υπακούει μία διαταγή τριών λέξεων που δεν το βλάπτει.

17. **Κατανόηση**: Αποκτάς ευχέρεια σε κάθε γλώσσα.

18. **Έλεγχος Φυτών**: Τα κοντινά φυτά και δέντρα σε υπακούνε και αποκτούν την δυνατότητα να μετακινούνται 1,5 μέτρα ανά γύρο.

19. **Έλεγχος του Καιρού**: Μπορείς να αλλάξεις τον τύπο του καιρού, αλλά δεν τον ελέγχεις πέρα από αυτό.

20. **Αντιξόρκι**: Κάνε μία αντιτιθέμενη ζαριά γνώσης ενάντια στην γνώση του χρήστη ενός κοντινού ξορκιού. Μπορείς να το κάνεις εκτός γύρου ως αντίδραση ή ενάντια σε μαγεία με διαρκή επίδραση. Σε περίπτωση επιτυχίας, μπορείς να ακυρώσεις το ξόρκι.

21. **Κώφωση**: Όλα τα κοντινά πλάσματα κουφαίνονται.

22. **Εντοπισμός Μαγείας**: Ακούς τις κοντινές μαγικές αύρες να τραγουδάνε. Η ένταση και η αρμονία δείχνουν την δύναμη και την ακρίβεια της αύρας.

23. **Αποσυναρμολόγηση**: Όλα τα μέρη του σώματος σου μπορούν να αποσυνδεθούν και να επανασυνδεθούν κατά βούληση, χωρίς αυτό να προκαλεί πόνο ή ζημιά. Μπορείς ακόμα να τα ελέγξεις.

24. **Μεταμφίεση**: Μπορείς να αλλάξεις την εμφάνιση (Ε) χαρακτήρων εφόσον παραμείνουν ανθρωπόμορφοι. Οι προσπάθειες αντιγραφής άλλων χαρακτήρων θα φαίνονται αφύσικες.

25. **Μετατόπιση**: Ένα αντικείμενο μοιάζει να βρίσκεται (Ε)×3 μέτρα από την κανονική του θέση.

26. **Σεισμός**: Το έδαφος ξεκινάει να σείεται δυνατά. Κτίσματα μπορεί να υποστούν ζημιά ή να καταρρεύσουν.

27. **Ελαστικότητα**: Το σώμα σου μπορεί να εκταθεί μέχρι και (Ε)×3 μέτρα.

28. **Στοιχειακό Τείχος**: Ένα ίσιο τείχος πάγου ή φωτιάς, μήκους (Ε)×12 μέτρων και ύψους (Ε)×3 μέτρων, ανυψώνεται από το έδαφος.

29. **Αρπαγή**: (Ε) ορατά πραγματάκια τηλεμεταφέρονται στα χέρια σου.

30. **Σύννεφο Ομίχλης**: Πυκνή ομίχλη εξαπλώνεται από εσένα.

31. **Παροξυσμός**: (Ε) πλάσματα ξεσπάνε σε βίαιη μανιακή συμπεριφορά.

32. **Πύλη**: Μία πύλη σε ένα τυχαίο επίπεδο εμφανίζεται.

33. **Βαρυτική Μετατόπιση**: Μπορείς να αλλάξεις την κατεύθυνση της

βαρύτητας (μονάχα για τον εαυτό σου) μέχρι και μία φορά ανά γύρο.

34. **Απληστία**: (Ε) πλάσματα παρουσιάζουν μία ακατανίκητη ορμή να αποκτήσουν ένα ορατό πραγματάκι της επιλογής σου.

35. **Βιασύνη**: Η ταχύτητα μετακίνησης σου τριπλασιάζεται.

36. **Μίσος**: (Ε) πλάσματα παρουσιάζουν ένα βαθύ μίσος για κάποιο άλλο πλάσμα ή ομάδα πλασμάτων και επιθυμούν να το/τα καταστρέψουν.

37. **Ακρόαση Ψιθύρων**: Μπορείς να ακούσεις ανεπαίσθητους ήχους καθαρά.

38. **Αιώρηση**: Ένα αντικείμενο αιωρείται, χωρίς τριβή, 0,5 μέτρα πάνω από το έδαφος. Μπορεί να στηρίξει μέχρι και Ε ανθρωποειδή.

39. **Υπνωτισμός**: Ένα πλάσμα οδηγείται σε ύπνωση και θα απαντήσει ειλικρινώς (Ε) ερωτήσεις που του θέσεις, στις οποίες η απάντηση είναι ναι ή όχι.

40. **Παγερό Άγγιγμα**: Ένα παχύ στρώμα πάγου εκτείνεται σε μία αγγιγμένη επιφάνεια, σε ακτίνα μέχρι και (Ε)×3 μέτρων.

41. **Φωτισμός**: Ένα αιωρούμενο φως μετακινείται όπως του προστάζεις.

42. **Βαρυτική Αύξηση**: Η βαρύτητα σε έναν χώρο τριπλασιάζεται.

43. **Αόρατο Σχοινί**: Δύο αντικείμενα, που είναι εντός 3 μέτρων το ένα από το άλλο, δεν μπορούν να βρεθούν σε απόσταση πάνω από 3 μέτρα μεταξύ τους.

44. **Χτύπημα**: (Ε) κοντινές κοινές ή μαγικές κλειδαριές ξεκλειδώνουν.

45. **Άλμα**: Μπορείς να πηδήξεις μέχρι και (Ε)×3 μέτρα ψηλά.

46. **Υγρός Αέρας**: Ο αέρας τριγύρω σου γίνεται τέτοιος ώστε να μπορείς να κολυμπήσεις σε αυτόν.

47. **Μαγικός Αποσβεστήρας**: Η αποτελεσματικότητα όλης της κοντινής μαγείας μειώνεται κατά το ήμισυ.

48. **Πρεσβυτέριο**: Ένα στιβαρό, επιπλωμένο εξοχικό εμφανίζεται για (Ε)×12 ώρες. Μπορείς να επιτρέψεις και να απαγορεύσεις την είσοδο σε αυτό κατά βούληση.

49. **Γυαλένια Τρέλα**: Οι τσέπες σου είναι γεμάτες με βώλους και θα ξαναγεμίζουν κάθε γύρο.

50. **Προσποίηση**: (Ε) εμφανίσεις και φωνές χαρακτήρων γίνονται πανομοιότυπες με έναν αγγιγμένο χαρακτήρα.

51. **Σμίκρυνση**: Εσύ και (Ε) ακόμα αγγιγμένα πλάσματα γίνεστε μικρά όσο ένα ποντίκι.

52. **Καθρέφτισμα**: (Ε) ψευδαισθητικά αντίγραφα σου εμφανίζονται υπό τον έλεγχο σου.

53. **Κατοπτροπάτι**: Ένας καθρέπτης γίνεται πύλη προς έναν άλλο

καθρέπτη μέσα στον οποίο έχεις κοιτάξει σήμερα.

54. **Πολυβραχίων**: Αποκτάς (Ε) επιπλέον χέρια.

55. **Νυκτοσφαίρα**: Μία σφαίρα διαμέτρου (Ε)×12 μέτρων, που παρουσιάζει τον νυκτερινό ουρανό, εμφανίζεται.

56. **Αντικειμενοποίηση**: Μετατρέπεσαι σε οποιοδήποτε άψυχο αντικείμενο μεγέθους ανάμεσα σε ένα πιάνο με ουρά και ένα μήλο.

57. **Γλιτσερή Μορφή**: Μετατρέπεσαι σε ζωντανό ζελέ.

58. **Κατευνασμός**: (Ε) πλάσματα αποκτούν αποστροφή προς την βία.

59. **Φασματική Άμαξα**: Μία φασματική άμαξα εμφανίζεται μέχρι το τέλος του ξορκιού. Κινείται αφύσικα γρήγορα πάνω σε κάθε επιφάνεια, συμπεριλαμβανομένου του νερού.

60. **Φοβία**: (Ε) πλάσματα τρομοκρατούνται από ένα αντικείμενο της επιλογής σου.

61. **Τρύπα**: Μία τρύπα διαμέτρου 3 μέτρων και βάθους (Ε)×1,5 μέτρων ανοίγει στο έδαφος.

62. **Αρχέγονη Ορμή**: Ένα αντικείμενο μεγαλώνει στο μέγεθος ενός ελέφαντα. Αν είναι ζώο, εξαγριώνεται.

63. **Ψυχομετρία**: Ο GM απαντάει (Ε) ερωτήσεις με απάντηση ναι ή όχι σχετικά με ένα αντικείμενο που ακουμπάς.

64. **Έλξη**: Ένα αντικείμενο οποιουδήποτε μεγέθους τραβιέται απευθείας προς εσένα με την δύναμη (Ε) ατόμων για έναν γύρο.

65. **Ώθηση**: Ένα αντικείμενο οποιουδήποτε μεγέθους σπρώχνεται απευθείας από εσένα με την δύναμη (Ε) ατόμων για έναν γύρο.

66. **Νεκρανάσταση**: (Ε) σκελετοί ξεθάβονται από το έδαφος για να σε υπηρετήσουν. Είναι απίστευτα ηλίθιοι και μπορούν να υπακούσουν μόνο απλές διαταγές.

67. **Πνευμανάσταση**: Το πνεύμα ενός σωματικά νεκρού πλάσματος φανερώνεται και θα απαντήσει (Ε) ερωτήσεις.

68. **Ανάγνωση Σκέψης**: Μπορείς να ακούσεις τις επιφανειακές σκέψεις των κοντινών πλασμάτων.

69. **Απώθηση**: (Ε)+1 αντικείμενα απωθούνται μαγνητικά με ισχύ το ένα από το άλλο αν βρεθούν σε απόσταση 3 μέτρων μεταξύ τους.

70. **Πρόβλεψη**: Μπορείς να δεις μέσα από τα μάτια ενός πλάσματος που άγγιξες νωρίτερα μέσα στην μέρα.

71. **Πλάση**: Όλα τα άψυχα αντικείμενα συμπεριφέρονται σαν άργιλος στα χέρια σου.

72. **Κάλυψη**: (Ε) πλάσματα γίνονται αόρατα μέχρι να κινηθούν.

73. **Ανακάτεμα**: (Ε) πλάσματα ανταλλάσσουν θέσεις άμεσα. Αποφασίστε

σε ποια θέση καταλήγουν τυχαία.

74. **Ύπνος**: (Ε) πλάσματα τους παίρνει ένας ελαφρύς ύπνος.

75. **Καπνώδης Μορφή**: Το σώμα σου γίνεται ζωντανός καπνός.

76. **Σαλιγκαροϊππότης**: 10 λεπτά αφότου έχεις κάνει το ξόρκι, ένας ιππότης καθήμενος ιππαστί σε ένα γιγάντιο σαλιγκάρι εμφανίζεται. Δύναται να απαντήσει τις περισσότερες ερωτήσεις σχετικά με αποστολές και τον ιπποτισμό, και μπορεί να σε βοηθήσει εάν σε θεωρήσει άξιο.

77. **Όσφρηση**: Μπορείς να μυρίσεις ακόμα και τα πιο ανεπαίσθητα ίχνη μυρωδιών.

78. **Ταξινόμηση**: Τα άψυχα πραγματάκια ταξινομούνται σε κατηγορίες που οριοθετείς. Οι κατηγορίες πρέπει να δύναται να επιβεβαιωθούν οπτικά.

79. **Θέαμα**: Μία προφανώς ψεύτικη αλλά εντυπωσιακή ψευδαίσθηση της επιλογής σου εμφανίζεται, υπό τον έλεγχο σου. Μπορεί να έχει μέγεθος μέχρι αυτό ενός παλατιού και έχει πλήρη κινητικότητα και ήχο.

80. **Ξορκαρπαγή**: Ως αντίδραση σε ξόρκι που έκανε κάποιος άλλος, δημιουργείς ένα αντίγραφο του που μπορείς να χρησιμοποιήσεις μέχρι αυτό το ξόρκι να τελειώσει.

81. **Αραχνώδης Αναρρίχηση**: Μπορείς να σκαρφαλώνεις επιφάνειες όπως μία αράχνη.

82. **Κλήτευση Κύβου**: Μία φορά ανά δευτερόλεπτο (6 φορές ανά γύρο) μπορείς να καλέσεις ή να διώξεις έναν κύβο χώματος ακμής 1 μέτρου. Κάθε νέος κύβος πρέπει να προσαρτάται στο έδαφος ή σε άλλους κύβους.

83. **Σμήνος**: Γίνεσαι ένα σμήνος από κοράκια, αρουραίους ή πιράνχα. Λαμβάνεις ζημιά μόνο από πράγματα που επιδρούν σε έναν χώρο.

84. **Τηλεκινησία**: Μπορείς να κινείς (Ε) πραγματάκια διανοητικά.

85. **Τηλεπάθεια**: (Ε)+1 πλάσματα ακούνε το ένα τις σκέψεις του άλλου, ανεξάρτητα με το πόσο απομακρύνονται το ένα από το άλλο.

86. **Τηλεμεταφορά**: Ένα αντικείμενο εξαφανίζεται και ξαναεμφανίζεται στο έδαφος σε μία ορατή, ανοιχτή περιοχή μέχρι (Ε)×12 μέτρα μακριά.

87. **Θαυματουργή Άγκυρα**: Ένα αντικείμενο γίνεται ο στόχος κάθε ξορκιού που γίνεται κοντά του.

88. **Σύδεντρο**: Μία συστάδα δέντρων και πυκνών θάμνων με πλάτος μέχρι (Ε)×12 μέτρα ξεφυτρώνει απότομα.

89. **Χρονικό Άλμα**: Ένα αντικείμενο εξαφανίζεται ενόσω κάνει άλμα (Ε)×10 λεπτά στο μέλλον. Όταν επιστρέψει, εμφανίζεται στον κοντινότερο ελεύθερο χώρο σε αυτόν που βρισκόταν όταν εξαφανίστηκε.

90. **Κλήτευση Ειδώλου**: Ένα λαξευμένο πέτρινο άγαλμα στο μέγεθος ενός

κρεβατιού με ουρανό εγείρεται από το έδαφος.

91. **Χρονική Ορμή**: Ο χρόνος σε μία φούσκα 12 μέτρων αρχίζει να κινείται 10 φορές πιο γρήγορα.

92. **Χρονική Βραδύτητα**: Ο χρόνος σε μία φούσκα 12 μέτρων αρχίζει να κινείται στο 10 τοις εκατό της κανονικής του ταχύτητας.

93. **Αλαθής Όραση**: Δεν εξαπατάσαι από καμία τριγύρω ψευδαίσθηση.

94. **Ανάδυση**: Μία πηγή θαλασσινού νερού εμφανίζεται.

95. **Όραση**: Ελέγχεις πλήρως τι βλέπει ένα πλάσμα.

96. **Οπτική Ψευδαίσθηση**: Μία σιωπηλή και ακίνητη ψευδαίσθηση της επιλογής σου εμφανίζεται, με μέγεθος μέχρι μίας κρεβατοκάμαρας.

97. **Κύκλος Προστασίας**: Ένας ασημένιος κύκλος διαμέτρου 12 μέτρων εμφανίζεται στο έδαφος. Επέλεξε ένα πράγμα που δεν μπορεί να τον περάσει: ζωντανά πλάσματα, νεκρά πλάσματα, βλήματα ή μέταλλο.

98. **Ιστός**: Μπορείς να εκτοξεύσεις χοντρό ιστό από τους καρπούς σου.

99. **Σημάδι του Μάγου**: Μπορείς να εκτοξεύσεις μία ροή βαφής εξωπραγματικού χρώματος. Η βαφή είναι ορατή μόνο σε εσένα και μπορείς να την δεις από κάθε απόσταση, ακόμα και μέσα από συμπαγή αντικείμενα.

100. **Όραση Ακτίνων Χ**: Αποκτάς όραση ακτίνων Χ.

Ευχαριστίες

Το Knave έγινε εφικτό λόγω της ενθάρρυνσης, ανατροφοδότησης και βοήθειας των υποστηρικτών μου στο Patreon.

Οφείλω μία ξεχωριστή ευχαριστία προς την κοινότητα DIY DND στο Google+.

-Ben Milton

Ευχαριστώ από καρδιάς τον μακροχρόνιο φίλο μου nat1vibes.

Οφείλω επίσης ένα μεγάλο ευχαριστώ στους dodoillustra, δημιουργούς του Hand-Drawn Monster Pack από το οποίο προέρχεται η εικονογράφηση του εξωφύλλου.

-darryk.v